



**Österreichischer
Blasrohrsportverband**

Regelwerk Blasrohr 3D

2019

erstellt von

Manfred Römer

Viktor Schillinger

Regelwerk Blasrohr 3D

(24. November 2019)

Dieses Regelwerk beschreibt das Schießen auf 3D Ziele.

	Seite
1. <u>Scheiben</u>	2
2. <u>Wettkampfklassen</u>	2
3. <u>Blasrohr</u>	2
4. <u>Regeln</u>	3
5. <u>Entfernungen</u>	3
6. <u>Wertung</u>	4
7. <u>Sicherheit/Haftung</u>	6

Scheiben

Als Ziele werden ausschließlich dreidimensionale Scheiben (tierähnliche Kunststoffnachbildungen) mit Wertungszonen verwendet.

Die 3 D Tierscheiben werden senkrecht durch die Mitte des Spotbereiches in vier Gruppen eingeteilt.

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4
Größe Vital	> 250 mm	201-250 mm	150-200 mm	< 150 mm

Wettkampfklassen

Klassenbezeichnung	Alter
Schüler I	7 - 10 Jahre
Schüler II	11 - 13 Jahre
Jugend	14 - 16 Jahre
Damen	ab 17 Jahre
Herren	ab 17 Jahre
Handicap-Schützen/innen	ab 11 Jahre

Altersstichtag ist der Vortag des Turniers.

Schüler/innen dürfen nur in Begleitung Erwachsener am Turnier teilnehmen.

Der Veranstalter entscheidet welche Altersklassen ausgeschrieben / geehrt werden.

Blasrohr

Zugelassen sind alle Blasrohre mit einer Gesamtlänge bis 160 cm.
Jegliche Zielhilfen (Visier, Entfernungsmesser, Ferngläser u.ä.) sind verboten.

Stative/Lafetten sind nur für Teilnehmer/innen zulässig, die zum Schießen nur eine Hand verwenden können. Die Verbindung zwischen Stativ und Blasrohr muss frei beweglich sein (z.B. ein Kugelkopf) und darf während der Schussabgabe nicht arretiert sein.



nach oben

Pfeile

Die Pfeilart und das Pfeilmaterial darf frei gewählt werden. Das Gewicht und die Länge der Pfeile sind frei wählbar. Der erlaubte maximale Durchmesser von Pfeilspitze/Pfeil darf 4 mm nicht überschreiten. Der Pfeil darf nur eine Spitze haben. Verboten sind Jagdpfeile (Broadhead-Darts, Mini Broadhead-Darts, Razor Tip Broadhead-Darts, Speerbolzen Darts), Stöpselpfeile (Stun-Darts), Multi-Darts, Soft-Darts (NERF), sowie Effekt-, Kugel- und Helicopter-Darts.

Die Pfeile müssen individuell erkennbar sein z.B. Initialen des/der Schützen/in.

Die Ausrüstung wird vor jedem Wettkampf kontrolliert und kann außerdem jederzeit während und unmittelbar nach dem Wettkampf kontrolliert werden.

Regeln für Wettbewerbe/Parcours

Parcours

Die Ziele werden so gestellt, dass jegliche Gefährdungen ausgeschlossen sind.

Die Parcours sind mit 20 3D-Scheiben zu planen und haben nur unbekannte Entfernungen.

Es wird eine 2 Pfeilrunde (trifft 1. Pfeil nicht wird 2. Pfeil geschossen) und eine 1 Pfeil (Hunter-Runde) geschossen.

Abschusspflock

Weiß – Schüler/innen, Handicap-Schützen/innen

Blau – Jugend, Damen, Herren

Vor/bei den blauen Abschusspflocken sind fortlaufende Nummern (1–20) anzubringen.

Entfernungen

	Gruppe 1 Größe Vital bis 250 mm	Gruppe 2 Größe Vital 201-250 mm	Gruppe 3 Größe Vital 150-200 mm	Gruppe 4 Größe Vital bis 150 mm
Weißer Pflock	10 – 20 m	7 – 15 m	5 – 12 m	3 – 9 m
Blauer Pflock	15 – 28 m	10 – 20 m	7 – 14 m	3 – 9 m

Der Abschusspflock muss bei der Schussabgabe mit einem Körperteil berührt werden. Der/die Schütze/in darf beim Abschuss nicht vor dem Abschusspflock sein.

Je Ziel hat der/die Teilnehmer/in 2 Minuten Zeit zur Abgabe seiner Schüsse. Die Zeit beginnt zu laufen, wenn der/die Schützen/in den Abschusspflock erreicht.



nach oben

Gruppeneinteilung

Max. 6 Personen je Gruppe

Der/die Schreiber/in wird von der Gruppe bestimmt. Wenn sich die Gruppe nicht einigen kann wird der/die Schreiber/in vom Veranstalter bestimmt.

Trefferaufnahme

Einfache oder doppelte Schreibweise wird vom Veranstalter festgelegt.

Der Veranstalter legt das Procedere (einfache oder doppelte Schreibweise) der Trefferaufnahme fest.

Für Österreichische Staatsmeisterschaften ist eine doppelte Schreibweise verpflichtend.

Bei kleinen Zielen kann nach jedem/jeder Schützen/in gescort werden.

Die Schusszettel müssen von den Schreibern/innen und den Schützen/innen unterschrieben werden.

Wertung

Zwei-Pfeile-Runde

	Spot	Herz	Leben	Körper
1. Pfeil	11 Punkte	10 Punkte	8 Punkte	5 Punkte
2. Pfeil	4 Punkte	4 Punkte	3 Punkte	1 Punkt

Ein-Pfeil-Runde (Hunter)

	Spot	Herz	Leben	Körper
1 Pfeil	11 Punkte	10 Punkte	8 Punkte	5 Punkte



nach oben

Wenn ein Pfeil vom Ziel abprallt (Pfeil liegt vor dem Ziel) wird der Schuss mit einem Ersatzpfeil wiederholt.

Wenn der Pfeil die Trennlinie zweier Trefferzonen berührt, wird die höhere Zone gewertet

Pfeile, welche im Ständer, Sockel, in den Hörnern oder im Geweih einer 3D-Scheibe stecken werden nicht gewertet. Alle anderen Körperstellen gelten als reguläre Trefferzone.

Bei Uneinigkeit zählt der Mehrheitsentscheid der Gruppe.

Beim Treffen eines im Ziel steckenden Pfeiles (Robin Hood) wird er entsprechend dem getroffenen Pfeil gewertet, es sei denn die Spitze berührt die Scheibe, dann wird der Wert der Spitze gewertet.

Verlorener Pfeil

Sollte ein Pfeil aus dem Blasrohr herausrutschen oder dem/der Schützen/in herunterfallen, ist dieser nur erneut zu benutzen, wenn er der Pfeil unter Berührung des Abschusspflockes mit den Händen erreicht werden kann.

Wenn der/die Schütze/in den Pfeil nicht erreicht, wird er mit 0 Punkten gewertet.

Punktegleichheit

Sind am Ende des Wettbewerbes die Punktestände zwischen mehreren Schützen/innen identisch, entscheidet die Anzahl der besseren Treffer (Spot – Herz – Leben) über die Platzierungen.

Wenn obige Zählmethode zu keinem Ergebnis führt gibt es ein Stechen auf drei Ziele mit unbekanntem Entfernungen. Es wird je Ziel 1 Pfeil geschossen und die Summe der Wertungstreffer entscheidet das Stechen. Bei Gleichstand wird das Stechen wiederholt.

Einspruch

Nach Veröffentlichung des Ergebnisses beginnt eine 15- minütige Einspruchsfrist. Nach Ablauf dieser Einspruchsfrist ist das Wettkampfergebnis endgültig und die Siegerehrung kann durchgeführt werden.



nach oben

Sicherheit/Haftung

Jeder/jede Teilnehmer/in erkennt mit dem Antritt zum Wettkampf die Regeln und Vorgaben des Veranstalters an.

Jeder/jede Teilnehmer/in ist für die von ihm abgegebenen Schüsse selbst verantwortlich.

Die Benützung des Parcours erfolgt auf eigene Gefahr.

Der Veranstalter übernimmt keine Haftung.



Nach oben